

職業実践専門課程の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地	
日本工学院専門学校		昭和51年7月1日		千葉 茂		〒144-8655 東京都大田区西蒲田5丁目23番22号 (電話) 03-3732-1111	
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地	
学校法人 片柳学園		昭和25年3月1日		片柳 鴻		〒144-8650 東京都大田区西蒲田5丁目23番22号 (電話) 03-6424-1111	
目的	主にマンガ・アニメ分野で活躍する人材の育成。デッサンやアナログ描画などの基礎描画力向上から、様々なデジタルコンテンツの制作に対応するデジタル制作スキルの強化にも注力する。また演出、業界に必要な知識や素養なども習得する。						
分野	課程名		学科名		専門士		高度専門士
文化・教養	芸術専門課程		マンガ・アニメーション科		平成19年文部科学大臣告示第21号		-
修業年限	昼夜	総授業時数	講義	演習	実習	実験	実技
2 年	昼間	1,710	540	0	2,340	0	0
単位時間							
生徒総定員		生徒実員		専任教員数		兼任教員数	
480 人		469 人		12 人		5 人	
総教員数		17 人					
学期制度	■前期: 4月1日～9月30日 ■後期: 10月1日～3月31日			成績評価 ■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 成績評価の方法 授業日数の4分の3以上出席し試験を受験する。 S:90点以上 A:80～90点 B:70～79点 C:60～69点 D:59点以下は不合格 P:単位認定			
長期休み	■学年始: 4月1日～ ■夏 季: 8月3日～9月4日 ■冬 季: 12月23日～1月6日 ■学年末: 3月21日～3月31日			卒業・進級条件 進級要件 ①各学年の授業日数の4分の3以上出席していること ②所定の授業科目に合格していること ③期日までに学費等の全額を納入していること 卒業要件 ①卒業年次の授業日数の4分の3以上出席していること ②所定の授業科目に合格していること③期日までに学費等の全額を納入していること			
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 当日中に担任から電話・Eメール等で連絡することを基本とし、状況に応じて、数日続いた時点で保護者に連絡するなどの指導をしている。			課外活動 ■課外活動の種類 アニメ人材育成ワーキング、アニメジャパン、東京ゲームショー、国際都市おおたフェスティバルin 空の日、卒業作品展示会、ボランティア活動、体育祭、学園祭 ■サークル活動: 有			
就職等の状況	■主な就職先、業界等 株式会社サンライズ、株式会社マッドハウス、株式会社日本一ソフトウェア、株式会社マトリックス、株式会社クリーク・アンド・リバー社 等 ■就職率 ^{※1} : 65.9 % ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 55.3 % ■その他 漫画家、イラストレーターとしてのデビュー11名、大学及び4年制学科への進学6名有り。 (平成 26 年度卒業者に関する平成27年5月1日 時点の情報)			主な資格・検定等 ビジネス著作権検定 BASIC、 ビジネス能力検定ジョブパス、 カラーコーディネーター検定、 Adobe認定アソシエイト(ACA)、 CGクリエイター検定			
中途退学の現状	■中途退学者 34 名 ■中退率 6.7 % 平成26年4月1日 在学者 506 名 (平成26年4月1日 入学者を含む) 平成27年3月31日 在学者 472 名 (平成27年3月31日 卒業者を含む)						
	■中途退学の主な理由 経済的理由、進路変更、体調不良、病気療養						
	■中退防止のための取組 担任による指導の他、経済面では学費・奨学金相談窓口を設け、学生生活においてはカウンセリングルーム等を設け個々の学生に適した指導・助言・相談等を行っている。						
ホームページ	URL: http://www.neec.ac.jp/						

※1「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」の定義による。

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものとする。

②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員(1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいう。

③「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。

(「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。)

※2「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。)

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

マンガ・アニメ分野に関し、適宜、企業等へのヒアリングを実施し、実務に関する知識、技術を調査して、カリキュラムに反映させる。またマンガ・アニメ分野に関し、年度毎に既存のカリキュラムについて総合的に検証する。授業科目のシラバスをもとに、科目担当教員と企業講師との間で意見交換を行い、内容や評価方法を定める。また、学習評価を踏まえ、授業内容・方法等について検証する。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年4月1日現在

名 前	所 属
松本 悟	一般社団法人 日本動画協会 事務理事 事務局長
安藤 圭一	株式会社 グラフィニカ
大藤 充彦	NHN PlayArt 株式会社
遠山 一明	日本工学院専門学校 副校長
佐藤 充	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ カレッジ長
植木 隆文	日本工学院専門学校 マンガ・アニメーション科 科長
臺野 興憲	日本工学院専門学校 マンガ・アニメーション科 主任
只埜 洋樹	日本工学院専門学校 教育・学生支援部 次長

(開催日時)

第1回 平成27年2月19日 10:00～11:00 11:30～12:00

第2回 平成27年9月7日 17:00～18:00 18:30～19:00

第3回 平成28年3月(開催予定)

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

マンガ・アニメ制作系の実習において実践的な指導を受けるために、制作実績のある企業を選定している。また、指導を受けるにあたっては業界事情に精通し、現在の技法から今後の動向にも対応力を有している講師の派遣などの協力が得られることが可能な企業を選定している。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
プロジェクトワーク1	他学科、外部企業などとのコラボレーション企画、作品の制作、運営を中心として、より実践的なスキルを身につけて行きます。	株式会社TEATRO

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

デジタル技術による変革を進めているマンガ・アニメ業界の動向や情報を常に収集すること。また、企業が新規採用する人材に必要なスキルや知識、社会性などを正確にとらえ、教育に反映させるために教員研修の実施が不可欠と位置付ける。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年4月1日現在

名 前	所 属
桂田 忠明	セントラル電子制御株式会社 代表取締役
正木 英治	株式会社マックス 専務取締役
工藤 俊一郎	公益財団法人 放送番組センター 専務理事
藤本 昌之	株式会社エンドレスエコー 代表取締役社長
小澤 賢侍	CG-ARTS協会(公益財団法人 画像情報教育振興協会)教育事業部 教育推進グループ セクションチーフ
前原 恵子	公益社団 全国経理教育協会 作問委員
今泉 裕人	一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 事務局長
高橋 修	学校法人上野塾 東京実業高等学校 キャリアセンター長

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL

:http://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/8964/26_kobetsuhyoka_kmt.pdf

http://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/8964/27_kankeisyahyoka_kmt.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL:http://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/8964/27_opendeata_kmt.pdf

授業科目等の概要

(芸術専門課程 マンガ・アニメーション科) 平成27年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			ビジネススキル1	就職に備え、自己分析や履歴書の書き方、面接の対応を学びます。また、業界・企業についての理解を深め、クリエイターとしてのキャリアパスの構築について研究します。	1・前	45	3	○			○		○		
○			ビジネススキル2		1・後	45	3	○			○		○		
○			ビジュアルデザイン1	アニメーション、イラスト、デジタルコミック制作のための色彩学及び、過去から最新のファッションモード、民族衣装等のデザインについてキャラクターデザインに取り入れる知識として学びます。	1・前	45	3	○			○			○	
○			ビジュアルデザイン2		1・後	45	3	○			○			○	
○			メディア研究1	さまざまな作品に触れ、その構成と基本コンセプト、シナリオ、演出、カメラワーク、特殊効果などを作家の観点から研究します。	1・前	45	3	○			○		○		
○			メディア研究2		1・後	45	3	○			○		○		
○			美術基礎	デッサンやクロッキーを通し基礎的な画力の向上を目指します。また、透視図法や人体の構造等について学び、より正確な描写力を身につけます。	1・前	45	1			○	○			○	
	○		アニメーション基礎1	アニメーション制作のために必要となる技術の基礎を学びます。アニメーションの作画技術はマンガやキャラクターデザインにおいてもポージングを考える上での基底となります。	1・前	90	3			○	○			○	
	○		アニメーション基礎2		1・前	90	3			○	○			○	
	○		キャラクター基礎1	キャラクターデザインの方法論からキャラクターイラスト制作、またCGイラスト制作のための技術の基礎を学びます。	1・前	90	3			○	○			○	
	○		キャラクター基礎2		1・前	90	3			○	○			○	

授業科目等の概要

(芸術専門課程 マンガ・アニメーション科) 平成27年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
	○		マンガ基礎 1	マンガの基礎的な技術を学びます。また、状況に応じた心理描写、フレーミングやコマ割り、モンタージュなどの表現方法を学び、アニメーションやキャラクター制作にも通じる演出技術の基本を身につけます。	1・前	90	3			○	○			○	
	○		マンガ基礎 2		1・前	90	3			○	○			○	
	○		アニメーションワーク 1	作画技法の習得とデジタルアニメーションソフトの習得を中心に原画や動画、背景美術、彩色、撮影、映像編集などをアニメーション現場に即した内容でアニメーション制作の基礎を身につけます。	1・後	90	3			○	○			○	
	○		アニメーションワーク 2		1・後	90	3			○	○			○	
	○		キャラクターデザインワーク 1	イラスト制作に必要なソフトウェアを習得し、オリジナルキャラクターからイラスト、グラフィック制作技術を身につけます。また、絵の基礎としてデッサンやクロッキーを学び、キャラクターデザインなどに活用できる幅広いデッサン力を身につけます。	1・後	90	3			○	○			○	
	○		キャラクターデザインワーク 2		1・後	90	3			○	○			○	
	○		マンガワーク 1	マンガ制作に必要なペンテクニックやトーンワークを中心にマンガ原稿作成の基礎を学びます。また、キャラクターの持つ性格や物語の中での役割など、ディティールやシルエットの創作方法をキャラクター造形の基礎として身につけます。	1・後	90	3			○	○			○	
	○		マンガワーク 2		1・後	90	3			○	○			○	
○			修了制作	年間を通して身につけた技術の成果を作品にし、学内外の発表展にて企業などにプレゼンテーションを行います。また、さまざまなコンテストに出品します。	1・通	180	6			○	○		○		

授業科目等の概要

(芸術専門課程 マンガ・アニメーション科) 平成27年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			コミュニケーション演習	児童心理学からクリエイターとしての感覚を学び、意志の伝達から相互理解を深め人間と社会生活におけるコミュニケーションについて学びます。	2・通	30	2	○			○		○		
○			アントレプレナー	作品の企画提案、説明、発表の展開など、プレゼンテーションに必要な知識を習得します。また、財務やマーケティングなど事業運営の基礎を学び、独立したクリエイターとして活動していくための経営能力を身につけます。	2・通	30	2	○			○		○		
○			作品演出／監督論	アニメーション、キャラクター、マンガ制作の要となるストーリーテリングを具体的に研究し、実践で活かせる知識を学びます。また、映像のコンストラクションやフレーミング、モンタージュなど映像理論の基礎と演出を学びます。	2・通	60	4	○			○			○	
○			デザイン演習	平面構成などの演習を通じ、色彩やデザインの基礎となる構成理論を学びます。	2・通	60	4	○			○			○	
○			メディア研究3	さまざまな作品に触れ、その構成と基本コンセプト、シナリオ、演出、カメラワーク、特殊効果などを作家の観点から研究します。	2・前	45	3	○			○		○		
○			メディア研究4		2・後	45	3	○			○		○		
	○		アニメーションワーク3	アニメーション制作におけるテクニックや感性をより実践的かつ専門的に制作を中心に身につけていきます。	2・前	90	3			○	○			○	
	○		アニメーションワーク4		2・前	90	3			○	○			○	
	○		アニメーションワーク5		2・前	45	1			○	○			○	

授業科目等の概要

(芸術専門課程 マンガ・アニメーション科) 平成27年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当 年次・学期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
	○		キャラクターデザインワーク3	アニメーション制作におけるテクニックや感性をより実践的かつ専門的に制作を中心に身につけていきます。	2・前	90	3			○	○			○	
	○		キャラクターデザインワーク4		2・前	90	3			○	○			○	
	○		キャラクターデザインワーク5		2・前	45	1		○	○	○			○	
	○		マンガワーク3	マンガ制作におけるテクニックや感性をより実践的かつ専門的に制作を中心に身につけていきます。	2・前	90	3			○	○			○	
	○		マンガワーク4		2・前	90	3			○	○			○	
	○		マンガワーク5		2・前	45	1			○	○			○	
○			プロジェクトワーク1	他学科、外部企業とのコラボレーション企画・作品の制作、運営を中心として、より実践的なスキルを身につけていきます。	2・後	90	3			○	○			○	○
○			プロジェクトワーク2		2・後	90	3			○	○			○	
○			卒業制作	各コースごとに2年間学んだ感性や知識、技術を駆使し、学内外の発表展にて企業などにプレゼンテーションを行います。また、さまざまなコンテストに出品します。	2・通	180	6			○	○		○		
合計				38 科目	2,880 単位時間 (112 単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業時に必修科目1,125時間(57単位)取得および選択科目を585時間(27単位)以上取得し、合計1,710時間(84単位)以上取得すること	1学年の学期区分	2 期
	1学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。